THE WAY OF THE TIGER



THE WAY OF

SCENARIO

The story begins on the magical world of Orb, alone in a sea that the people of the Manmarch call Endless, where there lies the mystical Island of Tranquil Dreams.

Many years have passed since the time when, as an infant, you first saw its golden shores and emerald rice meadows. A servant brought you, braving the distant leagues of the ponderous ocean from lands to which you have never returned. Your loyal servant laid you, an orphan, at the steps of the Temple of the Rock, praying that the monks would care for you, for she was frail and dying of a hideous curse.

Monks have lived on the island for centuries, dedicated to the worship of their God, Kwon, He who speaks the Holy Word of Power, Supreme Master of Unarmed Combat. They live only to help others resist the evil that infests the world. Seeing that you were alone and needed care, the monks took you in and you became an acolyte at the Temple of the Rock. Nothing was made of the strange birthmark, shaped like a crown which you carry on your thigh, though you remember that old servant insisted that it was of mystical importance. Whenever you have asked about this the monks have bade you meditate and be patient.

The most ancient and powerful of them all, Naijishi, Grand Master of the dawn, became your foster-father. He gave you guidance and training in the calm goodness of Kwon.

GAMEPLAY

Naijishi, the Grand Master, has trained you with sole aim of you becoming a Ninja. To prove that you are worthy of this, you must pass three tests against the master's chosen adversaries. You will be given levels of endurance and Inner Force; for every complete circle of endurance that you use, one point of Inner Force is deducted. Your opponents will also be given varying degrees of endurance and Inner Force, and it is worth remembering that the less Inner Force both you and your opponent have, the less effect each blow has.

Kwon has the power to increase your strength and he may do so after you have defeated an enemy. If your Inner Force is totally depleted, you have failed the test.

INSTRUCTIONS FOR PLAY

Note How to Move – All Levels

On all levels, if you are facing left, simply mirror the controls. e.g:
FIRE/SPACE and **RIGHT** turns you if you are facing left
FIRE/SPACE and **LEFT** turns you if you are facing right
However, **UP** will always make you hop whether facing left or right.

F THE TIGER

HOW TO LOAD

SPECTRUM: 48K/128K Insert the Master Program cassette.
Cassette: Type **LOAD""** and press **ENTER.** Press **PLAY** on the cassette recorder.

COMMODORE 64

Cassette: Connect cassette player as per user manual and rewind cassette on Master Program side. Turn on the computer and press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette player and the program will load and run automatically.

Disk: Connect disk drive as per user manual. Insert disk, label side up, and turn on the drive. Turn on the computer and type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN;** the disk will load and run automatically.

AMSTRAD CPC464/664/6128

Cassette: Insert the Master Program cassette into the cassette deck. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously, press **PLAY** on the cassette deck and then any key. The program will load and run automatically.

Disk: Insert the disk, label side up into the disk drive. Type **!CPM** and press **ENTER.** The program will load and run automatically.

MSX

Cassette: Connect the cassette deck as shown in the User Guide. Insert the Master Program cassette – then type **BLOAD"CAS:",R** press **RETURN** & **PLAY** on the cassette deck. The prgram will load & run automatically.

NOTE

On all formats after loading the master program, the screen will show you a menu. At this point, if you wish to practice any of the three levels, you must select which one, remove the master cassette and then insert and load the required level; to do this simply press **PLAY** on the cassette player.

If you should wish to play the whole game, load the master, select **PLAY WHOLE GAME** and then load **UNARMED COMBAT.** When this level is complete, you will then be asked to load **POLE FIGHTING** followed by **SAMURAI SWORD FIGHTING.**

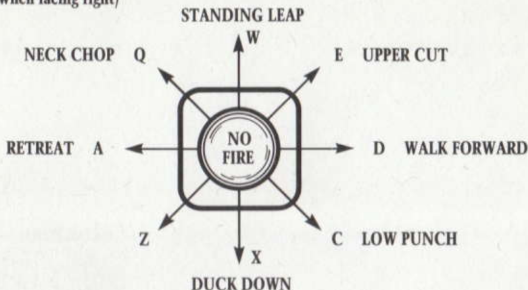
Please note that disc versions are completely menu driven.

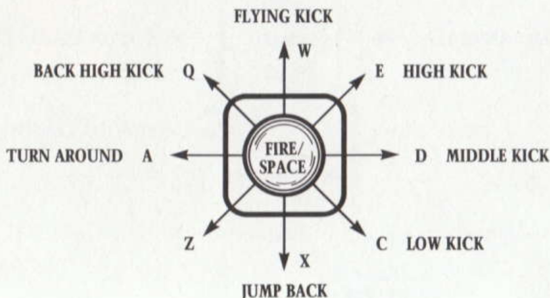
Part 1 – UNARMED COMBAT

Wander the desert lands of Orb, defeating whoever of whatever your Grand Master has pitted against you. Here you are being tested in your skills of UNARMED COMBAT. Keep a careful watch, for your next opponent may spring from anywhere – it could be a rock or an obelisk – your never sure. Once all your enemies have been defeated you will then be transported to the testing ground for POLE FIGHTING.

PART 1 – HOW TO MOVE

(Control when facing right)



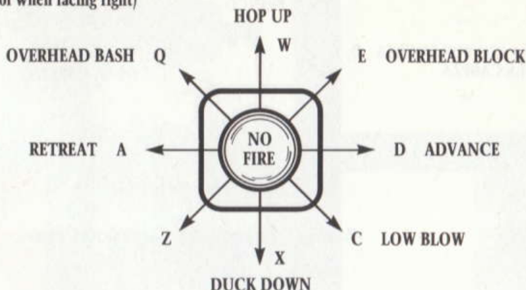


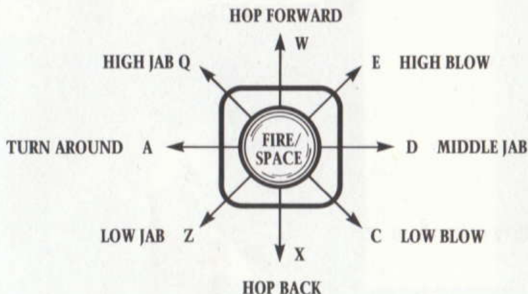
Part 2 – POLE FIGHTING

Guard a slippery pole over a mysterious lake against your Grand Master's minions. Caution is required here as the pole is indeed very slippery, and after your ordeal in the desert, you are not as sure-footed as your opponents. Again, having defeated all comers, you are transported to the Grand Temple of the Martial Arts.

PART 2 – HOW TO MOVE

(Control when facing right)





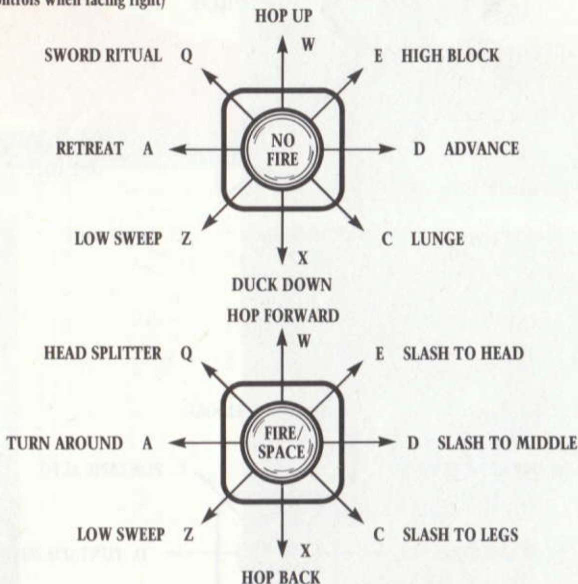
Note: *Jabs allow repeated attacks, ie: you can move quickly from one jab to another – this is not possible with the blows.*

Part 3 – SAMURAI SWORD FIGHTING

Battle in the grand Temple against the greatest warriors you've yet encountered, finally, being tested by the Grand Master himself. If you are able to defeat this great swordsman, you will have truly earned the right to be NINJA, Speaker of Wisdom, Protector of the Weak, One Most Powerful.

PART 3 – HOW TO MOVE

(Controls when facing right)

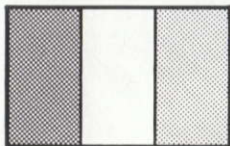


BEWARE! On this level your opponents may have **EXTRA** abilities which you are not capable of performing. Any attempts to copy such feats may prove dangerous or maybe even fatal!

If you wish to return to the menu screen at any time, use these keys:

MSX	Stop Key	**SPECTRUM**	Cap Shift & Space Keys
AMSTRAD	Control & Escape Keys	**CBM64/128**	Restore Key

THE WAY OF THE TIGER



SCENARIO

L'histoire débute dans le monde magique d'Orb, isolé au milieu d'une mer que le peuple de Manmarch prétend sans fin, et où se trouve une île mystique: l'Ile des Songes Tranquilles.

Bien des années se sont écoulées depuis que, vous n'étiez encore qu'un trés jeune enfant, vous avez vu pour la première fois ses rivages de sable d'or et ses rizières d'émeraude. Une fidèle servante vous y avait amené, bravant les centaines de milles d'un majestueux océan qui vous sépara des terres que vous n'avez jamais revues. Elle vous avait déposé, vous l'orphelin, sur les marches du Temple du Rocher en priant les dieux que les religieux vous adoptent, car la pauvre femme était affaiblie et mourante, affectée par une atroce malédiction.

Les religieux vivent sur l'île depuis des siècles et consacrent leur existence à leur dieu Kwon, celui dont la Parole Sacrée fait loi, le Maître Suprême du combat corps-à-corps. Leur seule raison de vivre consiste à aider autrui à lutter contre le mal qui infeste le monde. Vous voyant seul et sans protecteur, les religieux vont ont adopté, et vous êtes devenu l'un des acolytes du Temple du Rocher. Personne n'a mentionné l'etrange marque de naissance en forme de couronne que vous portez à la cuisse, mais vous n'avez pas oublié que votre vieille servante avait insisté sur sa signification mystique. Chaque fois que vous attirez l'attention des moines sur cette étrange marque, ils vous recommandent la méditation et la patience.

Le plus puissant et le plus vénérable d'entre eux, Naijishi, Grand Maître de l'Aurore, est devenu votre père adoptif. Il vous a guidé, et vous a enseigné la divine et calme bonté de Kwon.

LE JEU

Naijishi, le Grand Maître, vous a formé dans le seul but de faire de vous un Ninja. Pour lui prouver que vous en êtes digne, vous allez subir 3 épreuves durant lesquelles vous devrez vaincre des adversaires choisis par le Maître. Des niveaux d'endurance et de puissance morale vous seront assignés. Chaque cercle d'endurance complet que vous utilisez vous enlève un point de puissance morale. Ces niveaux seront également affectés à vos adversaires. Ne l'oubliez pas: plus votre force et celle de vos adversaires diminue, plus les coups délivrés deviennent faibles.

Kwon a le pouvoir d'augmenter votre force; il consentira peut-être à le faire quand vous aurez réussi à vaincre un ennemi. Si vous perdez toute votre force morale, vous échouez à l'épreuve en cours.

INSTRUCTIONS

Comment vous déplacer – à tous les niveaux

Qelque soit le niveau, si vous êtes tourné vers la gauche, inversez simplement les commandes. Exemple:
FIRE/SPACE et **RIGHT** (droite) vous fait vous retourner si vous faites face à la gauche.

FIRE/SPACE et **LEFT** (gauche) vous fait vous retourner si vous faites face à la droite. Mais **UP** (vers le haut) vous fera toujours sauter, que vous soyiez tourné vers la gauche ou la droite.

POUR CHARGER LE JEU

SPECTRUM: 48K/128K introduisez la cassette du programme principal.
Cassette: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** du lecteur.

COMMODORE 64

Cassette: Branchez votre lecteur de cassettes selon les instructions du manuel et rebobinez la cassette, côté programme principal. Mettez votre **O.I.** sous tension et appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP.** Appuyez sur **PLAY** du lecteur: le programme se charge et se déroule automatiquement.

Disque: branchez le lecteur de disque selon les instructions du manuel. Montez le disque, étiquette sur le dessus et mettez le lecteur sous tension. Mettez ensuite votre **O.I.** sous tension et tapez **LOAD"*",8,1** ; appuyez sur **RETURN;** le disque se charge et tourne automatiquement.

AMSTRAD CPC464/664/6128

Cassette: Introduisez la cassette du programme principal dans le lecteur. Appuyez simultanément sur les touches **CONTROL (CTRL)** et la petite **ENTER.** Enfoncez la touche **PLAY** du lecteur, puis appuyez sur n'importe quelle touche. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

Disque: Introduisez le disque, côté étiquette vers le haut, dans le lecteur de disque. Tapez **1CPM** et appuyez sur **ENTER.** Le programme se charge et se déroule automatiquement.

MSX

Cassette: Branchez le lecteur de cassette selon les instructions du manuel. Introduisez la cassette du programme principal, puis tapez **BLOAD"CAS:",R** puis appuyez sur **RETURN,** et sur **PLAY** du lecteur de cassette. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

NOTE

Pour tous les formats, après le chargement du programme principal, l'écran vous présente un menu. A ce point, si vous voulez vous exercer à l'un des trois niveaux, retirez la cassette principale, puis introduisez et chargez le niveau que vous voulez; pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur **PLAY** du lecteur de cassette.

Si vous préférez jouer le jeu complet, chargez le programme principal, sélectionnez **PLAY WHOLE GAME,** puis chargez **UNARMED COMBAT (CORPS A CORPS).** Une fois ce niveau achevé, l'écran vous demande de charger **POLE FIGHTING (LUTTE AU BATON),** puis **SAMURAI SWORD FIGHTING (LUTTE A L'EPEE DES SAMOURAI).**

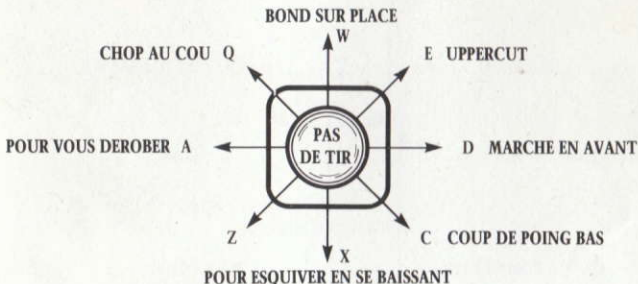
Nous soulignons que les versions sur disque sont entièrement contrôlées par les menus.

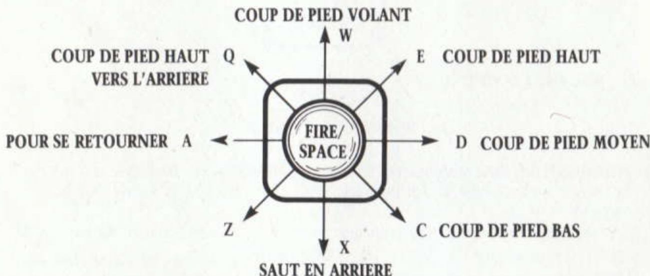
1ère partie – LE CORPS A CORPS

Vous errez parmi les régions désertique d'Orb, où vous devez vaincre tous ceux – ou TOUT ce... – que le Grand Maître décide de vous présenter. C'est là votre épreuve de COMBAT CORPS A CORPS. Demeurez sur vos gardes: votre prochain adversaire pourrait surgir n'importe où, et pourrait être un roc ou un obélisque: vous n'êtes jamais sûr. Après avoir vaincu tous vos ennemis, vous serez transporté dans l'arène réservée au combat au bâton.

PREMIERE PARTIE – COMMENT EVOLUER

(Commande quand vous faites face à la droite)



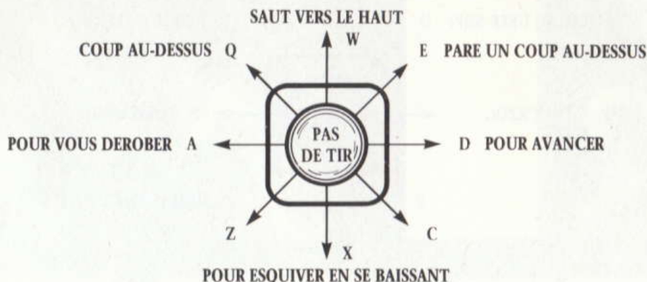


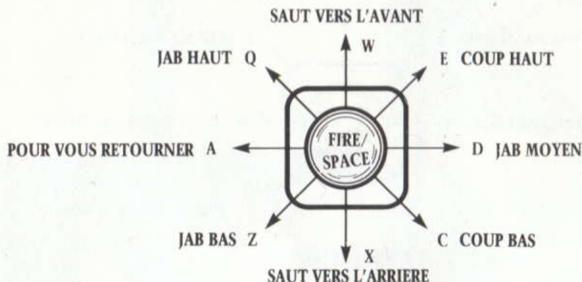
2ème partie – LUTTE AU BATON

Gardez bien un bâton glissant, au-dessus d'un lac mystérieux; les esclaves du Grand Maître vont tenter de s'en saisir. Agissez avec les plus grandes précautions car le bâton ext EXTREMEMENT glissant et, après vos tribulations dans le désert, vous n'aviez pas le pied aussi sûr que vos adversaires. Après avoir défait tous ceux qui se sont présentés, vous allez être transporté dans le Grand Temple des Arts Martiaux.

DEUXIEME PARTIE – POUR EVOLUER

(Commande quand vous faite face à la droite)





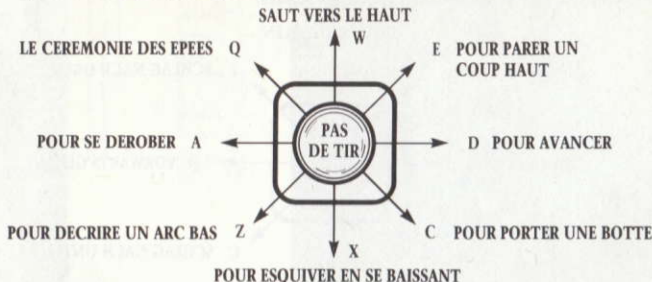
N.B. *Les jabs permettent d'attaquer à plusieurs reprises, c'est-à-dire que vous pouvez passer rapidement d'un jab à un autre. Impossible avec les coups.*

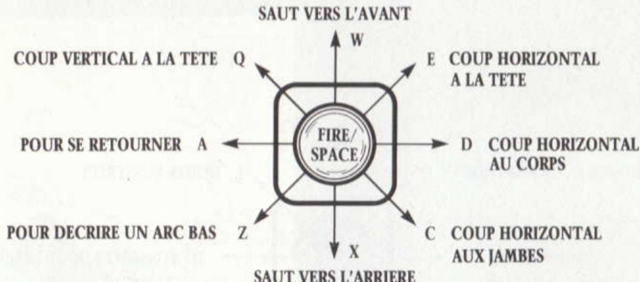
3ème partie – LA LUTTE A L'EPEE DES SAMOURAI

Dans le Grand Temple, livrez combat à l'épée aux plus grands guerriers auxquels vous avez eu affaire jusqu'ici et, pour finir, au Grand Maître lui-même. Si vous réussissez à le vaincre (et c'est une fine lame), vous recevrez le grand honneur de devenir NINJA le Sage, le Protecteur des Opprimés et des Faibles, le Tout-Puissant.

TROISIEME PARTIE – POUR EVOLUER

(Commande quand vous faites face à la droite)



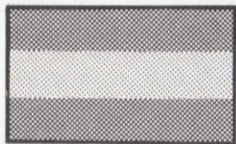


ATTENTION! A ce niveau, il est possible que vos adversaires possèdent des aptitudes **SUPPLEMENTAIRES** que vous n'êtes pas en mesure d'émuler. Toute tentative d'imitation de votre part pourrait s'avérer dangereuse, ou même fatale!

Si, à un moment quelconque, vous voulez revenir à l'écran des menus, utilisez les touches suivantes:

MSX	Touche **STOP**	**SPECTRUM**	Touches **CAP SHIFT** (majuscules) et **SPACE** (barre d'espacement)
AMSTRAD	Touches **CTRL** et Escape	**CBM64/128**	Touche **RESTORE**

THE WAY OF THE TIGER



ARGUMENTO

La historia comienza en el mundo mágico de Orb, una isla solitaria en medio del océano que la gente de Manmarch llama el Mar Eterno, donde se halla le tierra misteriosa de los Suenos Serenos.

Han pasado muchos anos desde que en tu infancia viste por primera vez sus costas doradas y arrozales verde esmeralda. Una sirviente te trajo, atravesando las interminables leguas del océano profundo desde tierras lejanas a las que nunca has vuelto. Tu fiel sirvienta te dejó en los escalones del Templo de la Roca con la esperanza de que te cuidasen los Monjes porque ella estaba muriéndose, víctima de un maleficio. Han vivido Monjes en la isla durante siglos, dedicados al culto de su Dios Kwon, el que pronuncia la Sagrada Palabra del Poder, Supremo Maestro del Combate sin Armas. Viven exclusivamente para ayudar a los demás a resistir el mal que infesta el mundo. Al ver que estabas solo y necesitabas amparo, los monkes te recogieron y con el tiempo illegaste a ser un acólita del Templo de la Roca. No se dio importancia a la extrana marca de nacimiento en forma de corona que llevas en el muslo, a pesar de que recuerdas que tu vieja sirvienta insistía que tenía un valor místico. Cada vez que les has preguntado a los monjes te han rogado que medites y tengas paciencia.

El más anciano y poderoso de ellos, Naijishi, Gran Meastre del Amanecer, fue tu padre adoptivo. Te guió e instruyó en los preceptos de la serena bondad de Kwon.

ESTRATEGIA

Naijishi, el Gran Maestre, te ha instruido con el único fin de que llegues a ser un Ninja. Para demostrar que eres digno de ese honor, tienes que vencer en tres pruebas a los adversasios elegidos por el maestro. Se te asignarán diferentes grados de aguante y fortaleza; por cada círculo completo de aguante que uses, perderás un punto de fortaleza. A tus rivales también se les asignarán diferentes grados de aguante y fortaleza, y vale la pena recordar que mientras menos fortaleza se tenga, menos efecto tendrá cada golpe.

Kwan posee el poder de aumentar tu fuerza y puede ser que lo haga después que hayas derrotado a un enemigo. Si se agota tu fortaleza, has fracasado en la prueba.

INSTRUCCIONES

NOTA: JUGADAS – TODOS LOS NIVELES

En todos los niveles, si se está mirando hacia la izquierda, simplemente duplicar los controles, p.ej.
FIRE/SPACE y **RIGHT** le harán virar si está mirando hacia la izquierda
FIRE/SPACE y **LEFT** le herán virar si está mirando hacia la derecha
En cambio, **UP** siempre le hará saltar, sea que esté mirando hacia la derecha o hacia la izquierda.

COMO CARGAR

SPECTRUM: 48K/128K Introducir la cassette de Programa Maestro.
Cassette: Teclear **LOAD""** y pulsar **ENTER.** Pulsar **PLAY** en el grabador de cassette.

COMMODORE 64

Cassette: Conectar el grabador de cassette según el manual del usuario y rebobinar la cassette en el lado del Programa Maestro. Encender el computador y pulsar simultáneamente las teclas **SHIFT** y **RUN/STOP.** Pulsar **PLAY** en el grabador de cassette y el programa se cargará y funcionará automáticamente.

Disco: Conectar la unidad de discos según el manual del usuario. Introdcir el disco, con la etiqueta hacia arriba, y encender el aparato. Encender el computador y teclear **LOAD"*",8,1** ; y pulsar **RETURN,** el disco se cargará funcionará automátocamente.

AMSTRAD CPC464/664/6128

Cassette: Introducir la cassette del Programa Maestro en el chasis. Pulsar simultáneamente las teclas de **CONTROL (CTRL)** y **ENTER** pequeno, pulsar **PLAY** en el chasis de cassette y cualquier otra tecla. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Disco: Introducir el disco, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en la unidad de discos. Teclear **ICPM** y pulsar **ENTER.** El programa se cargará y funcionará automáticamente.

MSX

Cassette: Conectar el chasis de cassette como se muestra en la Guia del Usuario. Introducir las cassette del Programa Maestro. Teclear **BLOAD" CAS",R** pulsar RETURN & PLAY en el chasis. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

NOTA

En todos los fomatos después de cargar el programa maestro, la pantalla mostrará un menú; En este momento, si desea practicar en cualquiera de los tres niveles, tendrá que seleccionar uno, retirar la cassette maestra e introducir y cargar el nivel deseado. Par hacer esto, basta pulsar **PLAY** en el grabador de cassette.

Si desea jugar todo el juego, cargue el programa maestro, seleccione **PLAY WHOLE GAME** y después cargue **UNARMED COMBAT.** Cuando se termine este nivel, se le pedirá que cargue **POLE FIGHTING** seguido por **SAMURAI SWORD FIGHTING**

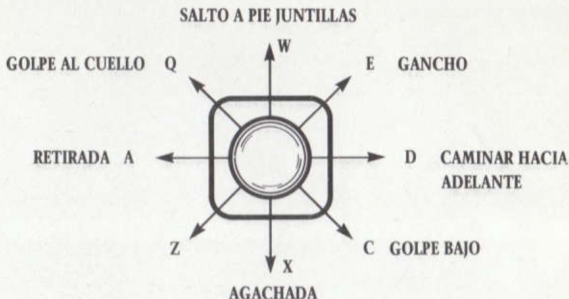
Sírvase tener en cuenta que las versiones en disco son totalmente gobernadas por menús.

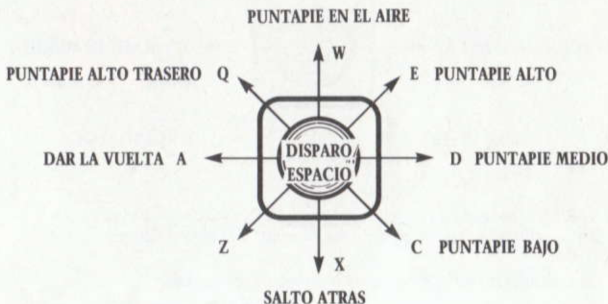
la Parte – COMBATE SIN ARMAS

Vaga por las tierras desérticas de Orb y derrota a todos y a todo lo que el Gran Maestre mande a luchar contra tí. Aquí tendrás que demostrar tu pericia en el COMBATE SIN ARMAS. Estés alerta, ya que tu adversario puede aparecer en cualquier parte y podría ser una roca o un obelisco, nunca se sabe. Cuando hayas derrotado a todos tus enemigos te transportarán al Polígono de Pruebas para la LUCH CON PALOS.

la. PARTE – JUGADAS

(Control cuando se mira hacia la derecha)



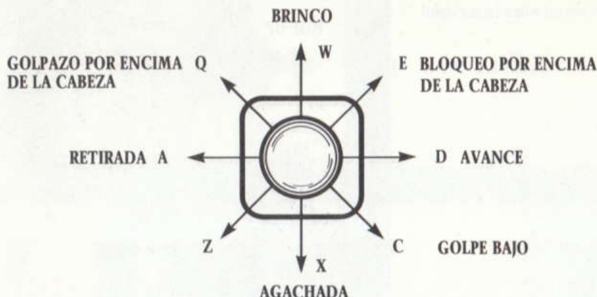


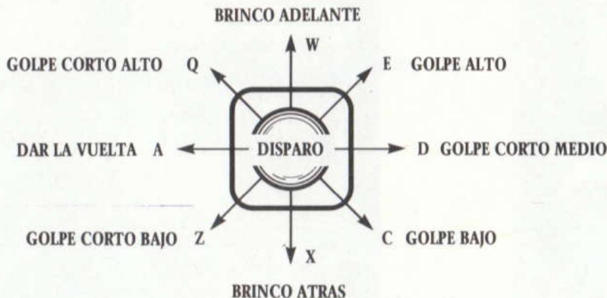
2a. Parte – LUCHA CON PALOS

Tienes que defender un palo ensebado sobre un lago misterioso contra los secuaces del Gran Maestre. Hay que obrar con cautela porque el palo es muy escurridizo, y después de as duras pruebas en el desierto no estás tan firme de pie como tus adversarios. Después de derrotar a todos los que vengan, te transportarán al Templo de las Artes Marciales.

2a. Parte – JUGADAS

(Controls cuando se mira hacia la derecha)





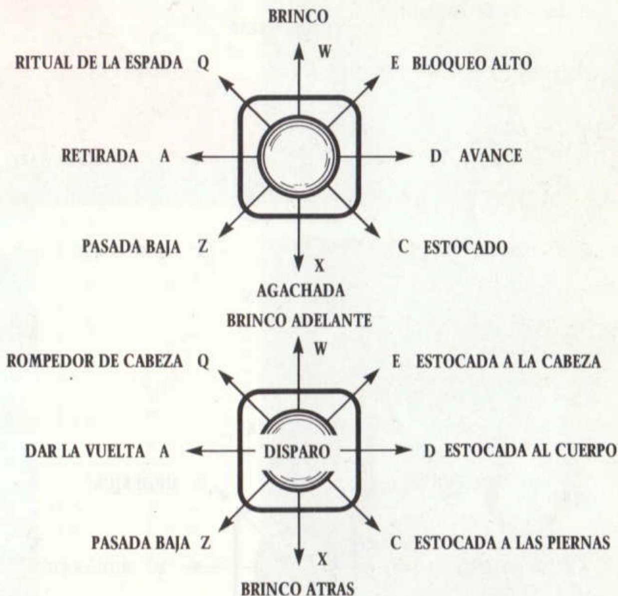
Nota: *Los golpes cortos pfermiten ataques repetidos, es decir, puede moverse más rápidamente entre un golpe corto y otro, lo que no es posible cuando se asestan golpes.*

3a. Parte – LUCHA CON ESPADAS SAMURAI

Tendrás que luchar en el gran Templo contra los guesseros más poderosos con que te has enfrentado hasta ahora, y finalmente te pondrá a prueba el Gran Maestre misimo. Si eres capaz de derrotar a este insigne espadachín, tendrás pleno derecho al título de NINJA, El Habla Palabras Sabias, Protector de los Desamparados, Ser Superpoderoso.

3a. PARTE – JUGADAS

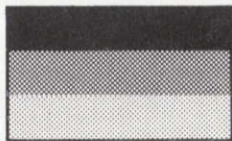
(Controls cuando se mira hacia la derecha)



Si en cualquier momento se desea volver a la pantalla de menú, pulsar las siguientes teclas:

MSX	Tecla de Parada
AMSTRAD	Teclas de Control y Escape
SPECTRUM	Teclas de Cambio de Mayúsculas y Espacio
CBM164/128	Tecla de Restauro

THE WAY OF THE TIGER



SZENARIUM
Die Geschichte beginnt in der Zauberwelt namens Orb, die mitten in einer Meeresöde liegt. In diesem Meer, das von den Bewohnern von Manmarch als endlos bezeichnet wird, befindet sich auch die legendäre Insel der Stillen Träume.

Viele Jahre sind vergangen, seitdem Sie als Kleinkind die goldenen Küsten und smaragdgrünen Reisfelder zum ersten Mal gesehen haben. Eine Dienerin brachte Sie über die weiten Meilen der gefährlichen See aus Ihrem Heimatland hierher. Ihr Heimatland haben Sie seither nie wiedergesehen. Die treue Dienerin legte Sie – eine Waise – auf die Schwelle des Felsentempels, in der Hoffnung, daß die Mönche Sie aufnehmen und aufziehen würden, denn sie war schwach und – von einem fürchterlichen Fluch verfolgt – lag nahe am Sterben.

Diese Insel wird schon seit Jahrhunderten von Mönchen besiedelt, die sich hier der Anbetung ihres Gottes Kwon widmen. Der Gott, der das heilige Wort der Macht besitzt, der höchste Meister des unbewaffneten Kampfes. Hier widmen sie sich der Rettung der Menschheit und der Bekämpfung des Bösen, das die Welt durchdringt. Da Sie allein und holfos aufgefunden wurden, wurden Sie von den Mönchen aufgenommen und zu einem Gehilfen im Felsentempel gemacht. Das merkwürdige Muttermal auf Ihrem Oberschenkel – ein kronenförmiges Zeichen – wurde als unbedeutend abgewiesen, obwohl Sie sich erinnern, daß die alte Dienerin eine mysteriöse Würde darin sah. Wenn Sie sich bei den Mönchen über die Bedeutung dieses Zeichens erkundigen, sagt man Ihnen einfach, Sie sollen meditieren und geduldig sein.

Der älteste und mächtigste Mönch, Naijishi – Großmeister der Dämmerung –, nahm Sie also Pflegekind auf. Er Lehrte und schulte Sie in der stillen Kunst des Gottes Kwon.

SPIELABLAUF
Naijishi, der Großmeister, hat Sie in die Rolle eines Ninja eingewiesen. Um sich dieser Ehre würdig zu sein, müssen Sie drei Prüfungen bestehen und sich dabei gegen die von Ihrem Meister ausgewählten Gegnet behaupten. Dazu gibt man Ihnen eine bestimmte Ausdauer und eine innere Kraft; nach jedem erforlgten Einsatz Ihrer inneren Kraft. Beachten Sie dabei, daß Ihre Schläge mit weniger Kraft auftreffen, desto weniger innere Kraft in Ihnen verbleibt. Das gleiche gilt auch für Ihre Gegner, die verschiedene Kraftstufen besitzen.

Kwon vermag es jedoch, Ihre Stärke zu erhöhen. Dies erfolgt zum Beispiel nachdem Sie einen Gegner besiegt haben. Wenn Ihre innere Kraft vollständig aufgebraucht ist, haben Sie bei der Prüfung versaft.

SPIELANLEITUNG
Bewegungssteuerung – alle Stufen
In allen Spielstufen sind die Bewegungsbefehle einfach spiegelbildlich einzusetzen, wenn Sie sich in einer nach links schauenden Stellung befinden. Beispiel:
FEUER/LEERTASTE und **RECHTS** – dreht Sie, wenn Sie nach links schauen.
FEUER/LEERSTASTE und **LINKS** – dreht Sie, wenn Sie nach rechts schauen.
Bei **OBEN** springen Sie jedoch immer hoch, ob Sie nach links oder rechts schauen.

LADEANWEISUNG

SPECTRUM: 48K/128K – die Programmkassette einschieben.
Kassette: LOAD"" tippen und die **ENTER**-Taste drücken. Die Spieltaste **(PLAY)** auf Ihrem Kassettengerät betätigen.

COMMODORE 64

Kassette: Das Kassettengerät wie im Andwender-Leitfaden beschrieben anschließen. Die Programmseite der Kassette zurückspulen. Den Computer einschalten und die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten zusammen niederdrücken. Die Spieltaste **(PLAY)** auf Ihrem Kassettengerät betätigen – das Programm wird automatisch geladen und läuft.

Diskette: Das Laufwerk wie im Anwender-Leitfaden beschrieben anschließen. Die Diskette mit der Etikette nach oben einschieben und das Laufwerk einschalten. Den Computer einschalten, **LOAD"*",8,1** tippen und die **RETURN**-Taste drücken. Die Diskette wird automatisch geladen und läuft.

AMSTRAD CPC464/664/6128

Kassette: Die Programmkassette in Ihr Kassettengerät einschieben. Die **CONTROL**-Taste **(CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste zusammen niederdrücken, die Spieltaste **(PLAY)** auf dem Kassettengerät betätigen und dann eine beliebige Taste drücken. Das Programm wird automatisch geladen und läuft.

Diskette: Die Disketter mit der Etkette nach oben ine Laufwerk einschieben. ICPM tippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Programm wird automatisch geladen und läuft.

MSX

Kassette: Das Kassettengerät wie im Anwender-Leitfaden beschrieben anschließen. Die Programmkassette einschieben. **BLOAD"CAS:",R** tippen, dann die **RETURN**-Taste zusammen mit der Spieltaste **(PLAY) auf dem Kassettengerät gleichzeitig niederdrücken. Das Programm wird automatisch geladen und läuft.**

ANMERKUNG

Bei allen Computerversionen ersheint nach dem Laden ein Menü auf dem Bildschirm. Wenn Sie mit nur einer der drei Stufen spielen möchten, wählen Sie die erwünschte Stufe, entfernen die Programmkassette, schieben eine leere Kassette ein und übertragen die erwünschte Spielstufe auf die leere Kassette. Dazu drücken Sie einfach die Spieltaste **(PLAY)** auf Ihrem Kassettengerät.

Wenn Sie das ganze Spiel durchspielem möchten, laden Sie das Programme, wählen **'PLAY WHOLE GAME'** und laden den **UNBEWAFFNETEN KAMPF.** Nach Beendigung dieser Stufe müssen Sie dann den **STANGENKAMPF** und den **SAMURAI-SCHWERTKAMPF** laden.

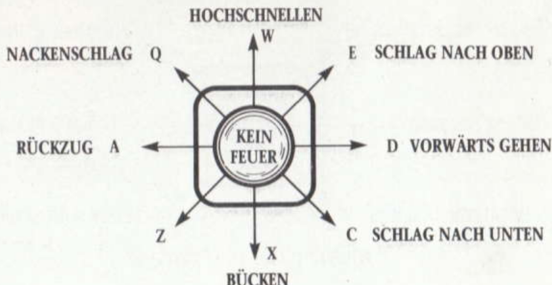
Bitte beachten Sie, daß die Diskettenversionen vollständig menügesteuert sind.

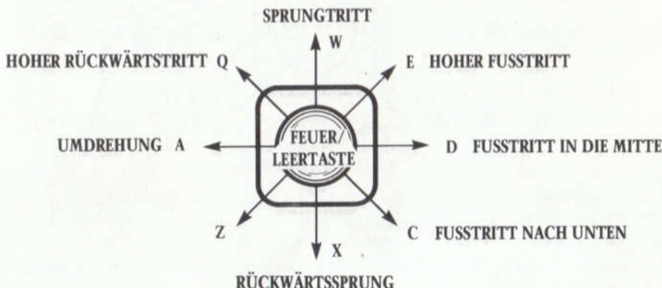
Teil 1 – UNBEWAFFNETER KAMPF

Sie durchwandern die Wüsten von Orb und bekämpfen jeden Gegner, der von Ihrem Großmeister gegen Sie geschickt wird. Hier werden Ihre Fähigkeiten beim UNBEWAFFNETEN KAMPF geprüft. Saien Sie vorsichtig, denn Ihr nächster Gegner kann von irgendwo auf Sie los kommen – hinter einem Felsen oder Obelisk hervor. Wenn Sie alle gegner besiegt haben, rücken Sie zum nächsten Prüffeld, dem STANGENKAMPF, vor.

TEIL 1 – BEWEGUNGSSTEUERUNG

(Auswirkung der Befehle, wenn Sie nach rechts schauen)



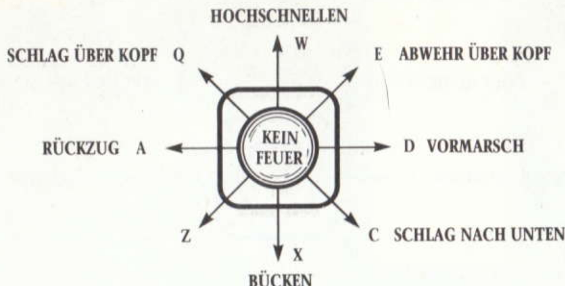


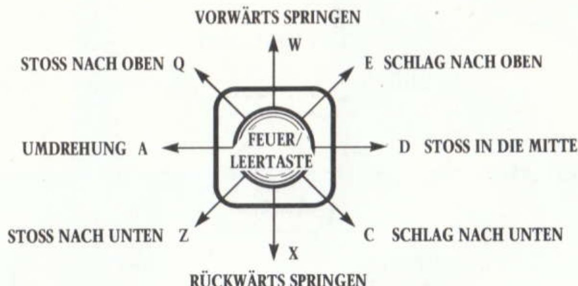
Teil 2 – STANGENKAMPF

Sie müssen eine schlüpfrige Stange gegen Ihre vom Großmeister entsandten Gegner bewachen und über einen geheimnisvollen See bringen. Hier ist vorsichtig vorzugehen, denn die Stange ist ungeheim schlüpfrig und nach Ihrer schweren Prüfung in der Wüste sind Sie nicht mehr so sicher auf den Beinen wie Ihre Gegner. Wenn Sie alle Gegner besiegt haben, rücken Sie zum großen Tempel des Kampfsportes vor.

TEIL 2 – BEWEGUNGSSTEUERUNG

(Auswirkung der Befehle, wenn Sie nach rechts schauen)





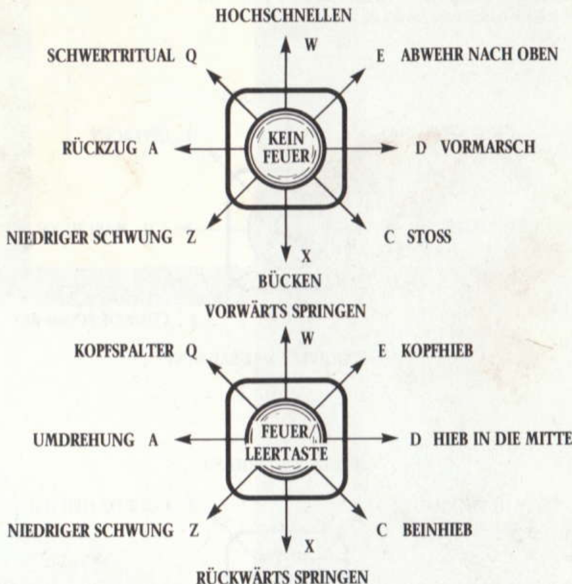
Anmerkung: *Stöße sind wiederholte Angriffe, d.h. die Stöße können schnell aufeinander folgen – dies ist bei den Schlägen nicht möglich.*

Teil 3 – SAMURAI-SCHWERTKAMPF

Sie stellen sich im großen Tempel zum Kampf gegen die jetzt stärksten Krieger und am Schluß sogar gegen den Großmeister selbst an. Wenn Sie diesen mächtigen Schwerthelden besiegen, haben Sie sich der Ehre würdig gezeigt. Sie haben das Recht auf den Titel NINJA, Sprecher der Weisheit, Schützer der Schwachen, der Mächtigste der Welt.

TEIL 3 – BEWEGUNGSSTEUERUNG

(Auswirkung der Befehle, wenn Sie nach rechts schauen)



VORSICHT! Auf dieser Stufe besitzen Ihre Gegner ZUSÄTZLICHE Fähigkeiten, die Sie nicht haben. Ein Versuch, diese Fächigkeiten nachzuahmen hat gefährliche oder sogar tödliche Auswirkungen!

Um jederzeit zum Menübild zurückzukehren, betätigen Sie die nachfolgenden Tasten:

MSX	Stop-Taste	**SPECTRUM**	Taste Cap Chift und die Leertaste
AMSTRAD	Control- und Escape-Tasten	**CBM64/128**	Restore-Taste